

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah hal yang perlu dikembangkan lagi di negara ini, dimana saat ini manusia harus dituntut untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan guna mengimbangi semakin pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dari waktu ke waktu. Berbagai macam kemudahan telah ditunjukkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi. Namun untuk mencapai kemudahan tersebut kita juga harus mengimbangi perkembangan dan kemajuan IPTEK yang ada. Manusia dituntut untuk berfikir lebih maju agar tidak tertinggal oleh perkembangan tersebut. Untuk mendukung manusia mengimbangi perkembangan dan kemajuan suatu negara perlu adanya kegiatan belajar mengajar. Melalui pendidikan, kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dan menghasilkan berbagai pengetahuan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu negara.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Melalui pendidikan, sebuah negara bisa dinilai tingkat kemakmurannya. Semakin baik pendidikan sebuah negara, maka makin baik pula tingkat kemakmuran negara tersebut. Pengaruh pendidikan terhadap perkembangan dan kemajuan suatu negara sangatlah besar. Pendidikan mengembangkan berbagai aspek kehidupan manusia melalui proses belajar mengajar. Belajar merupakan aktivitas manusia yang paling penting dan tidak dapat di pisahkan dari kehidupan manusia. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses yang berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana, 1989).

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa sebagai akibat perubahan tingkah laku karena pengalaman belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai salah satu sumber daya manusia yang tentunya memegang peranan penting akan keberhasilan dan keefektifan sebuah pendidikan. Keberhasilan seorang guru dalam sebuah pembelajaran biasanya ditunjukkan dengan keberhasilan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.

Salah satu usaha yang telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk mengembangkan pendidikan di negara ini dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan sumber-sumber daya pendidikan yang tersedia. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat,

dunia pendidikan perlu melakukan inovasi atau mendesain ulang dalam berbagai bidang termasuk strategi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang di sediakan oleh sekolah, disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga di tuntutan untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Terjadinya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan yang menarik dan efisien serta menyenangkan. (Munadi dalam Asyhar, 2011 : 7) menyatakan bahwa:

“Proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antar guru dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media. Konsep komunikasi dalam pembelajaran mengacu pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber kepada penerima melalui media“.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan juga sebagai sumber belajar bagi siswa. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Seorang guru harus mampu membangkitkan semangat belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Pada saat ini, ketersediaan dan keterbatasan media pembelajaran masih menjadi masalah, media yang terbatas menyebabkan para guru merasa kurang efektif dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Media memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar khususnya dalam hal proses komunikasi. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat dikaitkan erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan, proses komunikasi antara guru dan siswa diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat, serta memfasilitasi proses interaksi antara guru dan siswa. Dalam hal pemanfaatan media, selain dari pada kreativitas guru yang dituntut tinggi, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Pengembangan pembelajaran menggunakan media e-learning sangat penting dalam dunia pendidikan, tak lain untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media yang ada saat ini. Selain itu, media yang dirancang oleh guru dapat dengan tepat memenuhi sasaran dari yang sudah ditetapkan. Karena guru memahami kebutuhan potensi sumber daya dan lingkungan masing-masing, terlebih lagi dapat mengasah kemampuan inovasi dan kreativitas dari guru yang dapat meningkatkan profesionalitas guru.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan juga dapat membantu disaat guru tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya. Media pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis, seperti siswa yang

tidak aktif dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang mandiri, efektif, menarik, dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

Salah satu lembaga pendidikan nasional yang memiliki peran sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berdasarkan kurikulum spektrum (spektrum, 2009), SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Namun pada kenyataannya, masih banyak lulusan SMK yang belum mampu menjadi seperti apa yang telah direncanakan sebelumnya, baik keinginan orang tua maupun dengan apa yang terdapat didalam kurikulum, diantaranya lulusan SMK memiliki prestasi atau hasil belajar yang rendah. Komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran adalah salah satu yang menjadi faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Seringkali guru merasa kesulitan dalam mengajarkan mata pelajaran jika tidak didukung oleh media yang memadai. Hal ini dikarenakan belum maksimalnya para guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana belajar mengajar. Dalam pengalaman PPL bulan September-November 2015 dan hasil observasi awal dengan guru di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan membuktikan bahwa belum maksimalnya para guru

menggunakan sarana untuk pembelajaran seperti LCD, komputer, laptop dan internet dalam mengajar.

Seorang guru mempunyai target kurikulum yang harus selesai disampaikan dalam kurun waktu tertentu dan relatif singkat. Dengan target tersebut sebagian besar siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran apalagi apabila guru pernah tidak masuk mengajar atau berhalangan hadir secara tiba-tiba karena ada kepentingan yang mendadak atau disebabkan oleh hal lain, sehingga dalam penyampaian materi tersebut merangkap materi sebelumnya yang belum disampaikan yang seharusnya satu pertemuan menjadi dua pertemuan.

Selain itu menurut Effendi dan Zhuang (2005: 11) setiap pelajar memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, wajar bila dalam suatu kelas ada siswa yang mengerti dengan cepat dan ada pula siswa yang harus mengulang pelajaran untuk memahaminya. Akan tetapi, karena guru di kelas mengajar dengan kecepatan yang sama untuk semua siswa, maka siswa yang lebih lambat akan sulit memahami. Apalagi guru sering tidak memiliki waktu menjawab pertanyaan siswa atau berdiskusi setelah waktu pelajaran di kelas habis. Siswa yang lebih cepat menginginkan lebih banyak materi, sedangkan siswa yang lambat menginginkan pengulangan pelajaran. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila belum mengerti, siswa tetap dapat mempelajari materi dengan mengulanginya nanti. Sedangkan siswa yang mengerti lebih cepat, ia dapat menyelesaikan pelajaran lebih cepat dan mengisi waktu dengan belajar topik lain.

Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal pemanfaatan internet yang didukung kemajuan teknologi dan informasi, memungkinkan adanya sarana pembelajaran secara *online* melalui internet.

Maka perlu adanya media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana belajar mengajar untuk tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berguna sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan situasi diatas, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat berinteraksi langsung dengan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Salah satu mata diklat yang dipelajari di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah Dasar dan Pengukuran Listrik. Dalam bidang keahlian ini, siswa dituntut untuk memahami pengukuran listrik dengan materi arus listrik, besaran listrik, komponen kelistrikan, dan rangkaian listrik. Hal ini terbukti dari penguasaan siswa terhadap Standar Kompetensi Dasar dan pengukuran listrik yang masih banyak memiliki nilai yang rendah, yaitu  $< 75$ . Padahal KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran ini adalah 75. Angka tersebut ditetapkan oleh Kemendiknas untuk mata diklat produktif pada kompetensi keahlian di Sekolah Menengah



Kejuruan (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007 Tentang Standar Nilai Pendidikan).

Ditinjau dari observasi awal di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, yaitu dengan mendengar pendapat guru bidang studi dasar dan pengukuran listrik bahwasanya tingkat keberhasilan siswa yang rendah diakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan seringnya terjadi proses pembelajaran yang tidak efektif yang diakibatkan oleh waktu yang sangat terbatas dalam penyampaian materi serta minimnya media sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran, sehingga siswa sulit untuk menerima informasi serta memahami pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Siswa juga terkadang sering terlupakan materi pelajaran sehingga berdampak pada kurangnya pengetahuan siswa dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwasannya pemanfaatan media di sekolah tersebut masih minim, sehingga berdampak pada tingkat keberhasilan siswa.

Kebutuhan akan media pembelajaran di dunia pendidikan sangat tinggi salah satunya dapat menggunakan Edmodo yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keberadaan Edmodo dapat memudahkan guru membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar dan memudahkan guru untuk membuat evaluasi belajar karena adanya fasilitas untuk membuat test yang bisa dikerjakan oleh siswa. Edmodo tetap dapat digunakan meskipun guru berhalangan hadir di kelas,



sehingga di akhir semester tidak kebingungan menyampaikan materi ataupun memberikan tugas yang belum sempat disampaikan pada pertemuan yang lalu.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Pengembangan pembelajaran menggunakan media *E-learning* Menggunakan Edmodo Pada Mata Pelajaran Dasar dan pengukuran listrik Pada Siswa Kelas X Teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2015/2016”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di sekolah..
2. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan siswa dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran.
3. Kemandirian siswa untuk dapat belajar secara mandiri di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan terhadap Standar Kompetensi Dasar dan Pengukuran Listrik masih rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dituliskan, serta untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Pengembangan pembelajaran berbasis media *E-learning* menggunakan aplikasi Edmodo.
2. Dalam pengembangan pembelajaran menggunakan media *E-Learning* ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE.
3. Mata pelajaran dalam media pembelajaran *E-learning* ini adalah dasar dan pengukuran listrik dengan materi arus listrik, besaran listrik, prinsip alat ukur, jenis alat ukur dan rangkaian listrik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan media *E-learning* dengan menggunakan aplikasi Edmodo pada mata pelajaran Dasar dan pengukuran listrik?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *E-learning* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Edmodo pada mata pelajaran Dasar dan pengukuran listrik?

3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *E-learning* menggunakan aplikasi Edmodo pada mata pelajaran Dasar dan pengukuran listrik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

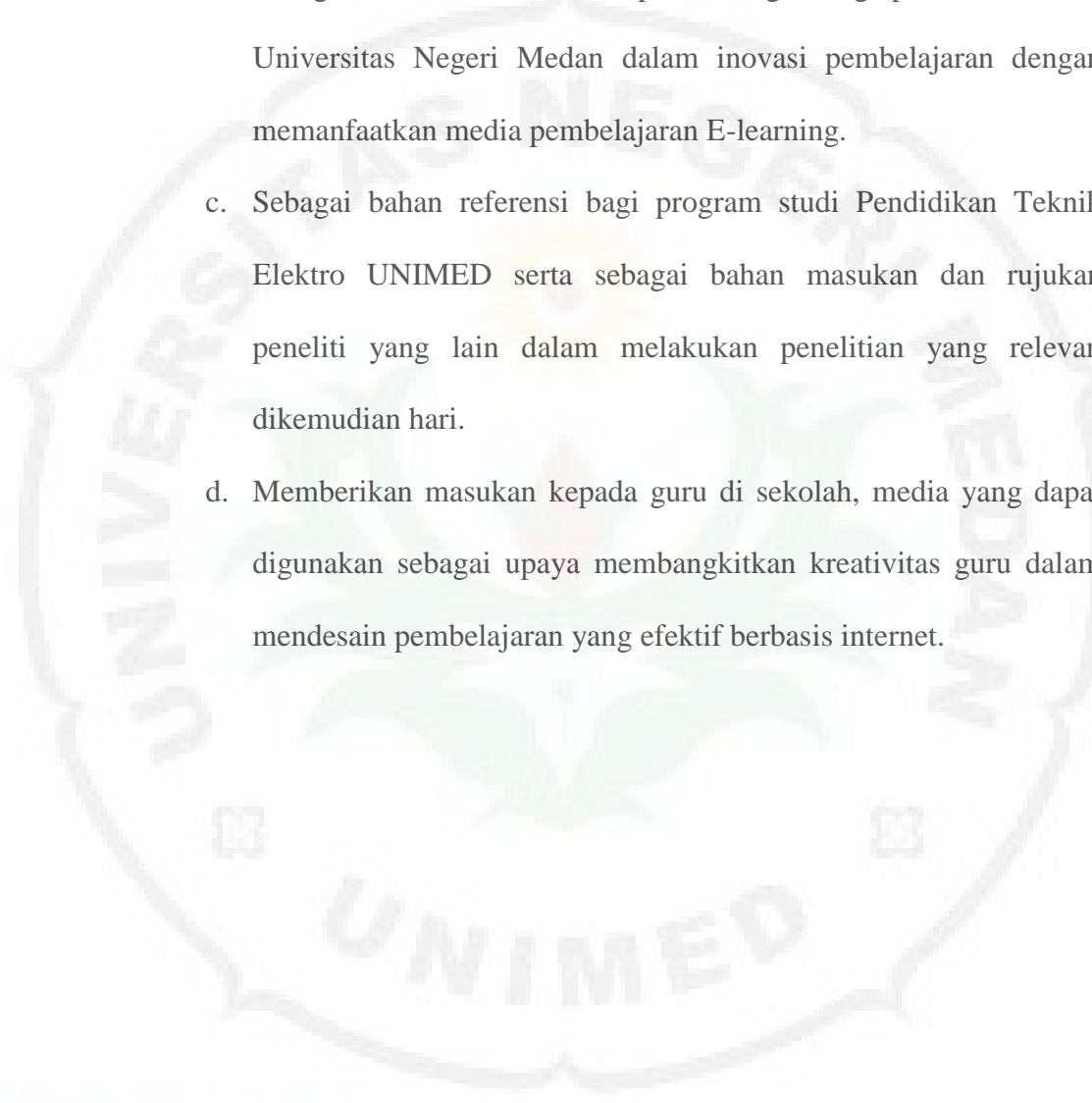
Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui pengembangan pembelajaran memanfaatkan media *E-learning* dengan menggunakan Edmodo pada mata pelajaran Dasar dan pengukuran listrik.
2. Mengetahui kelayakan desain pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *E-learning* yang dikembangkan dalam pembelajaran Dasar dan pengukuran listrik.
3. Mengetahui tanggapan para siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran *E-learning* menggunakan Edmodo pada mata pelajaran Dasar dan pengukuran listrik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan media *E-learning*.

- 
- b. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak Prodi dan Universitas Negeri Medan dalam inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran E-learning.
  - c. Sebagai bahan referensi bagi program studi Pendidikan Teknik Elektro UNIMED serta sebagai bahan masukan dan rujukan peneliti yang lain dalam melakukan penelitian yang relevan dikemudian hari.
  - d. Memberikan masukan kepada guru di sekolah, media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif berbasis internet.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY